

Unité 1. La situation stratégique initiale



Ce contenu est sous licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Pour citer: Caneva, C. et Pulfrey, C. (2024). Gestion de projet et pilotage d'établissement à l'ère du numérique. Module 1. Projet EduNumCT.

Objectif et contenus

- **Unité 1/(Étape 1). La situation stratégique initiale**
- **Objectif** : Comprendre l'importance du numérique dans l'éducation et constituer une équipe dédiée à l'intégration des technologies numériques dans l'enseignement et l'apprentissage.
- **Contenus et concepts clé** :
 - **Importance du numérique** : Comprendre les bénéfices de l'intégration des technologies numériques dans l'éducation, tels que l'amélioration de l'engagement des élèves, l'accessibilité accrue aux ressources éducatives et la préparation aux compétences du 21e siècle.
 - **Équipe numérique** : Identifier et constituer une équipe dédiée, composée d'enseignants, d'administrateurs et de techniciens, pour diriger et soutenir les initiatives numériques.

Se poser les bonnes questions:
pourquoi le numérique à l'école?

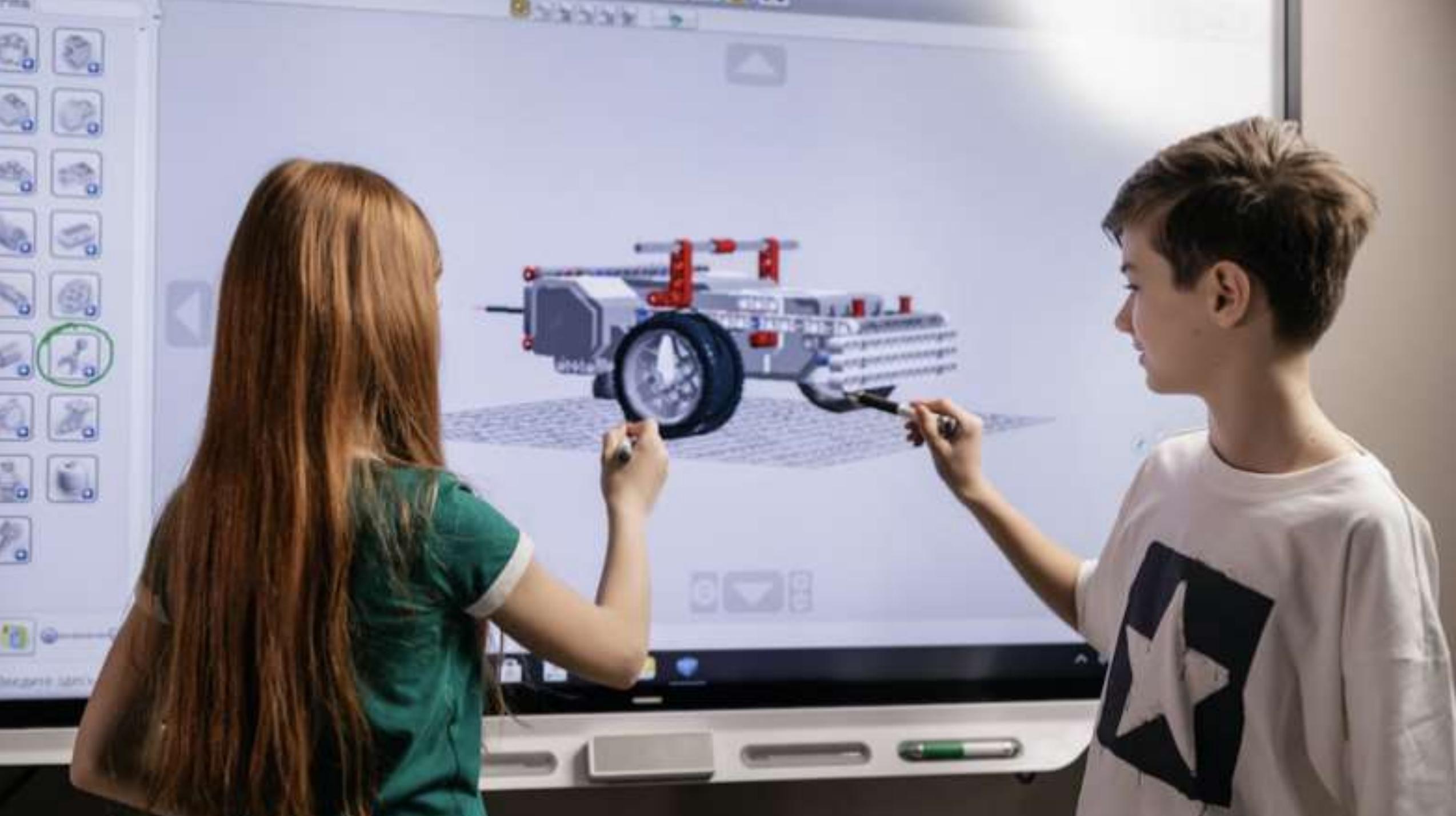
Quel équipement faut-il acheter?







Les élèves de la classe 8 étudient dans le laboratoire informatique de l'école primaire Marble Quarry à Kajiado Central, dans la périphérie de Nairobi, au Kenya.
Credit: GPE/Luis Tato



A digital graphic with a blue and white color scheme. The background features a globe, a network of nodes and lines, and various icons including a family, a cloud with an envelope, and a smartphone. The letters 'AI' are prominently displayed in the center.

AI

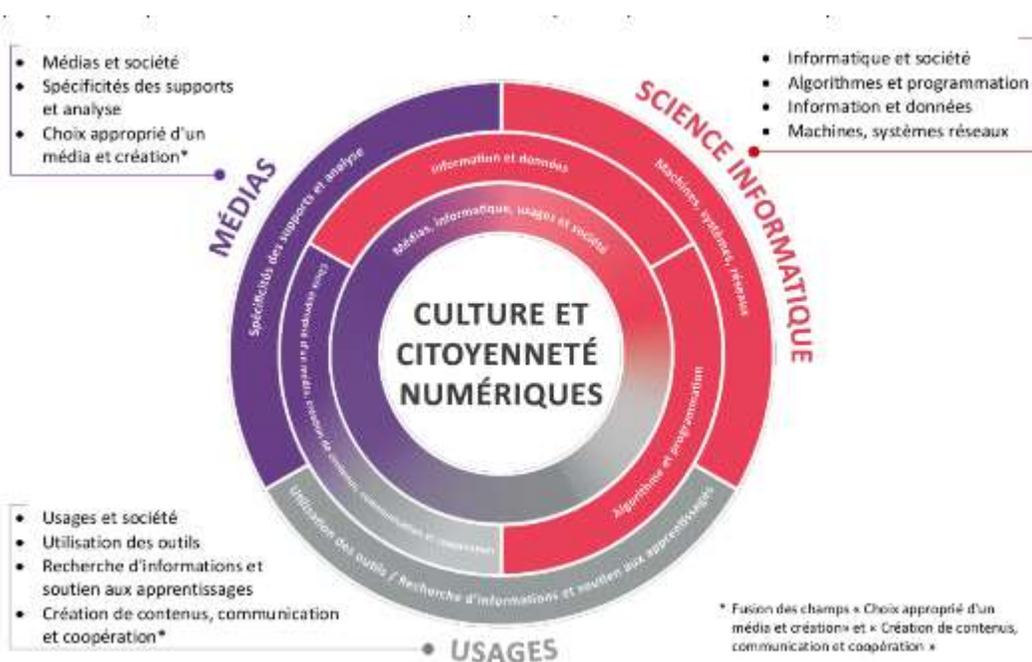




Etude avec des enfants de 6-7 ans (entre 60 et 338)

- 68% a déjà vu du contenu traumatisant en ligne.
- ca. 50% a déjà partagé une photo sur les réseaux sociaux.
- Les enfants sont peu outillés pour naviguer sur Internet bien qu'ils y soient déjà actifs.

Préoccupations des parents



| Préoccupations parentales | Totaux (pour toutes les catégories d'âge) |
|---|--|
| Désinformation et nécessité de prouver que l'information en ligne est vraie | 80 % |
| Quantité de contenu à teneur sexuelle que les enfants peuvent voir | 79 % |
| Quantité de contenu à teneur violente que les enfants peuvent voir | 78 % |
| Cyberintimidation et harcèlement en ligne | 78 % |
| Sociétés recueillant les renseignements personnels de mon enfant | 76 % |
| Durée passée en ligne ou à utiliser un appareil numérique | 76 % |
| Parler à des personnes que les enfants ne connaissent pas | 75 % |
| Publier des renseignements personnels ou des photos en ligne | 73 % |
| Sextage | 71 % |
| Quantité de publicité que les enfants voient | 66 % |
| Stérotypes associés à la race et à l'ethnie ou racisme | 64 % |
| Stérotypes de genre à l'intention des filles et des garçons | 61 % |
| Aucune de ces préoccupations | 5 % |

Autres raisons

Compétitivité économique

Les compétences numériques sont essentielles pour participer à l'économie moderne.

De nombreux secteurs, dont l'agriculture, les soins de santé et l'industrie manufacturière, s'appuient de plus en plus sur des outils numériques.

L'enseignement des compétences numériques prépare les étudiants aux futurs marchés du travail, qui exigent de plus en plus de compétences technologiques, même dans les secteurs traditionnellement peu technologiques.

La recherche montre que les pays où la culture numérique est plus élevée ont tendance à avoir des économies plus fortes, car la technologie stimule la productivité et l'innovation.

Hernandez, K., Faith, B., Prieto Martín, P., & Ramalingam, B. (2016). The impact of digital technology on economic growth and productivity, and its implications for employment and equality: An evidence review.

Autres raisons

Comblent le fossé numérique

Les pays du Sud sont confrontés à une importante fracture numérique, une grande partie de la population n'ayant pas accès à l'internet ou aux outils numériques.

Les écoles sont souvent l'un des rares endroits où les élèves peuvent accéder à la technologie.

L'acquisition précoce de ces compétences favorise l'inclusion sociale en garantissant que les élèves, quel que soit leur milieu socio-économique, peuvent participer au monde numérique.

Chetty, K., Qigui, L., Gcora, N., Josie, J., Wenwei, L., & Fang, C. (2018). Bridging the digital divide: measuring digital literacy. *Economics*, 12(1), 20180023.

Autres raisons

Connectivité mondiale

Les compétences numériques permettent aux élèves de se connecter à l'échelle mondiale, d'accéder à l'information, de communiquer avec leurs pairs dans le monde entier et de contribuer à des conversations internationales.

Ceci est particulièrement important dans un monde de plus en plus interconnecté où les solutions aux défis mondiaux, comme le changement climatique, nécessitent une collaboration internationale.

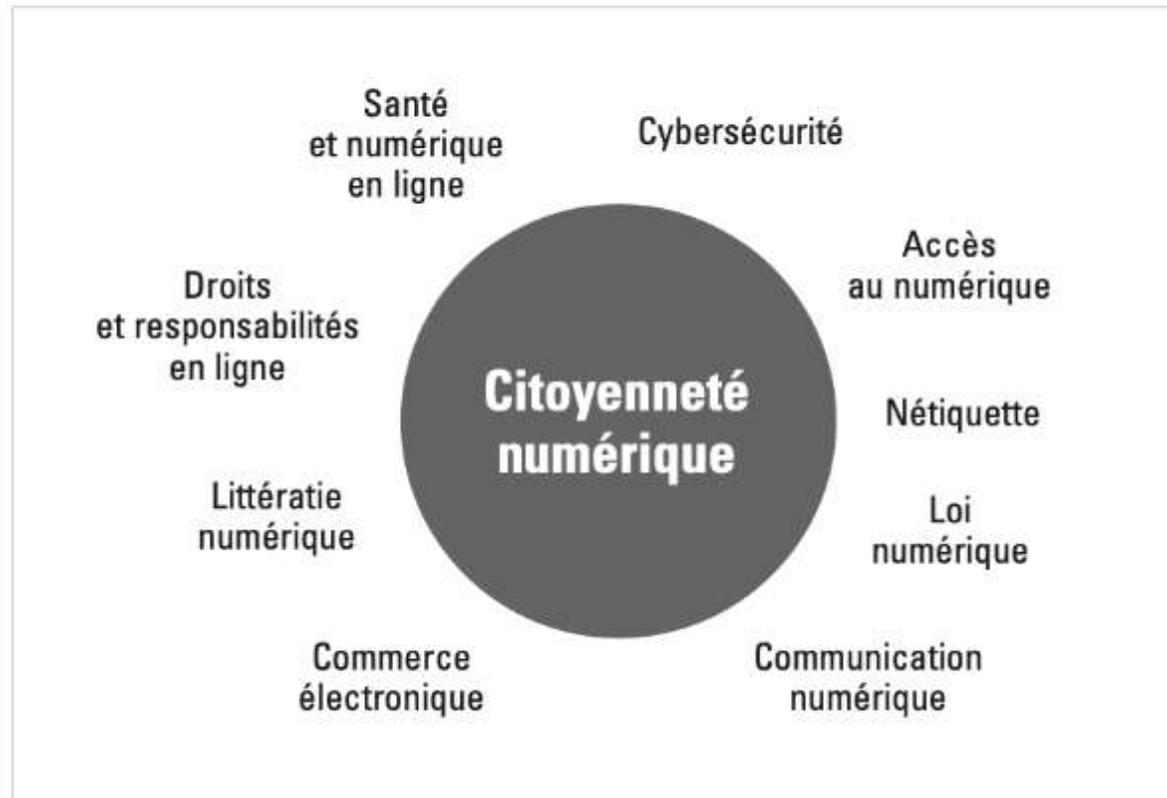
Réflexion et discussion sur la citoyenneté numérique

- **Objectif** : Comprendre et promouvoir la citoyenneté numérique parmi les apprenants.
- **Lecture et Analyse** : Les participants lisent la section "Développer la citoyenneté numérique des apprenants" dans le livre de référence (pages 14-17).
- **Discussion en groupe** : En petits groupes, les participants discuteront des aspects essentiels de la citoyenneté numérique, en utilisant la figure 1.1 "Dimensions de la citoyenneté numérique selon Ribble (2014)" comme point de départ (voir diapositive 30)
- **Présentation** : Chaque groupe présentera ses conclusions et proposera des actions concrètes pour promouvoir la citoyenneté numérique dans les écoles du Tchad.

Développer la citoyenneté numérique

Qu'est-ce que la citoyenneté numérique ?

FIGURE 1.1 Dimensions de la citoyenneté numérique selon Ribble (2014)



En synthèse...

- Il est indispensable de préparer les élèves en développant leurs compétences numériques
- Le choix du matériel est important, mais ce n'est qu'un prérequis.
- Il est fondamental d'expliquer et de communiquer (aux enseignants, parents, etc.) pourquoi l'éducation numérique est importante.